



STUNNING GO
WEBSITES >>

palette.com

UNDO REDO > RESET RANDOMIZE... MORE INFO >

Crie
Logomarca
Grátis

freelogoservices.c
Crie Sua
Logomarca
Gratuitamente.
É Fácil e
Rápido: Comece
Hoje!

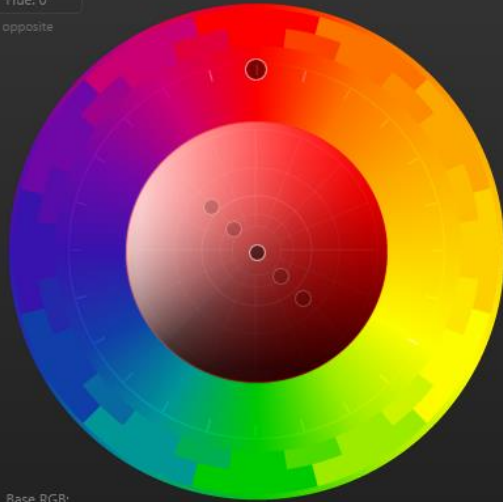


Monochromatic (1-color)

with complement

Hue: 0°

opposite



Base RGB:

AA3939

Fine Tune...

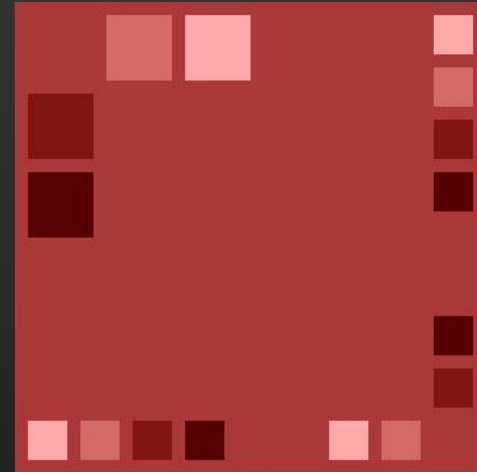
COLORS

PRESETS

My Palette:



Share it >



Vision simulation >

PREVIEW >

EXAMPLES...

TABLES / EXPORT...

AdChoices >

Color Blind Test

Color Palette

Paint Color Wheel

Web Color Schemes

Donate

In love with colors. Since 2002 © Paletton, Color Scheme Designer

[Previous version](#) (Color Scheme Designer 3.5) - [Version history](#) - Follow Paletton on [Facebook](#) - [Twitter](#) - [Google+](#) - Email: info@paletton.com

Cores na Web



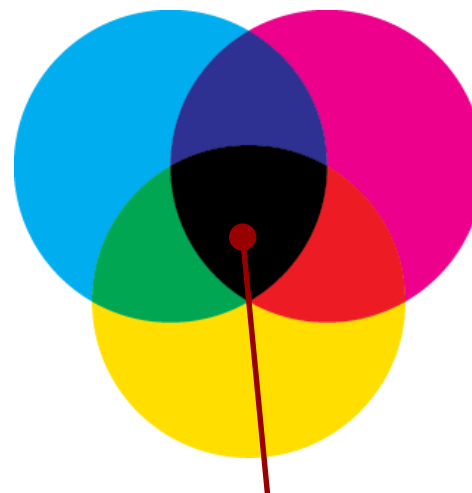
Aplicações: Impressos



A cor pigmento...

CMYK

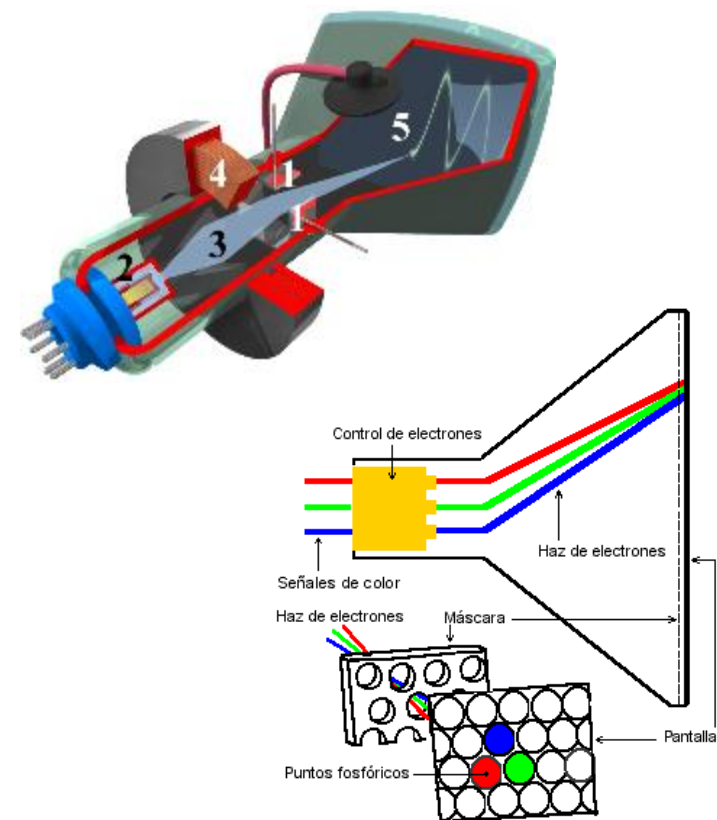
CIAN, MAGENTA, YELLOW and BLACK



SUBTRATIVA



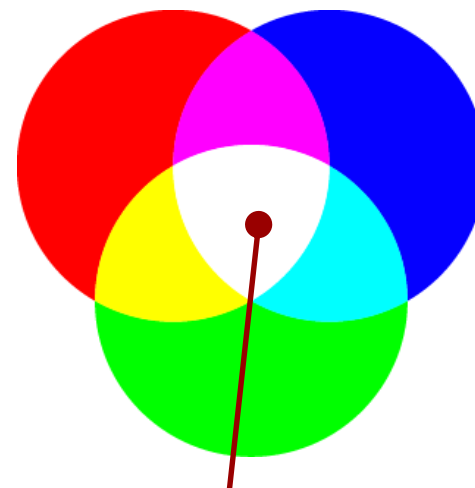
Aplicações: Monitores



... e a cor-luz.

RGB

RED, GREEN and BLUE



ADTIVA



Tipos de declaração do RGB na web

Escala de Cores notação decimal – 0 a 255

Branco – **RGB(255,255,255)**

Preto – **RGB(0,0,0)**

Azul – **RGB(0,0,255)**

Vermelho – **RGB(255,0,0)**



Tipos de declaração do RGB na web

Escala de Cores notação hexadecimal – 00 a FF

Branco – #FFFFFF ou #FFF

Preto – #000000 ou #000

Azul – #0000FF

Vermelho – #FF0000



Tipos de declaração do RGB(Alpha) na web

Escala de opacidade – 0(invisível) a 1(visível)



Branco com Opacidade – **RGBA(255,255,255, 0.5)**

Preto com Opacidade – **RGBA(0,0,0, 0.4)**



Tipografia



Fonte Arial - 0123456789

Fonte Arial Black - 0123456789

Fonte Comic Sans MS - 0123456789

Fonte Courier New - 0123456789

Fonte Georgia - 0123456789

Fonte Impact - 0123456789

Fonte Times New Roman - 0123456789

Fonte Trebuchet MS - 0123456789

Fonte Verdana - 0123456789

Fontes consideradas seguras; são
comuns aos sistemas operacionais



Página Inicial 

PÁGINA INICIAL 



Classificações da tipografia

- **Serifada Antiga** - Quando a fonte possui pequenos traços nas extremidades
- **Serifada Moderna** - Possui a transição grosso fino das extremidades mais radicais
- **SERIFA GROSSA** - pouca ou nenhuma transição do grosso fino nas extremidades, ótima legibilidade
- **Sem Serifa(bastão)** - são fontes mais utilizadas na web, por ter leitura facilitada no monitor. Têm uma aparência mais moderna.
- *Manuscrita* - Parecem escritas manualmente e imitam caligrafias. Deve-se, de uma forma geral, evitar esse tipo de fonte na web por ter leitura dificultada. Lembram requinte e antiquidade.
- **Decorativas** - São fontes que conotam irreverência. Normalmente são irregulares.



Contraste de Tipos - servem pra focar e hierarquizar prioridade de informações

Tamanho

Este tipo de contraste torna óbvio algum elemento que deseja-se relevar.

EI, ELA ESTÁ TE CHAMANDO DE
TÍMIDO
Rainfish
I N C O R P O R A D O R A

Peso

Este tipo de contraste refere-se à espessura da fonte.

Lista de Mercado	Lista de Mercado
Verduras	Verduras
Couve	Couve
Cenoura	Cenoura
Xuxu	Xuxu
Frutas	Frutas
Maça	Maça
Pêra	Pêra
Laranja	Laranja
Doces	Doces
Chocolate	Chocolate
Limpeza	Limpeza
Alvejante	Alvejante
Sabão em Pó	Sabão em Pó

Estrutura

Este tipo de contraste refere-se a como a fonte foi construída.

Não deixe
que as sementes
o Impeçam
DE COMER A MELANCIA
com prazer

Sua
atitude
é sua **VIDA**



Contraste de Tipos - servem pra focar e hierarquizar prioridade de informações

Forma

Este tipo de contraste refere-se ao formato da fonte.

Trabalhe muito
Não existe atalho

Girafa
girafa
GIRAFA

Direção

Este tipo de contraste refere-se a inclinação da fonte.

PARA CIMA!



Cor

Este tipo de contraste refere-se a cor da fonte.

Scarlett
FLORENCE

Scarlett
FLORENCE

Scarlett
FLORENCE



Usabilidade e UX



"Design is not just what it looks like and feels like.
Design is how it works."

Steve Jobs

1955 - 2011



WIKIPÉDIA
A enciclopédia livre

[Página principal](#)
[Conteúdo destacado](#)
[Eventos atuais](#)
[Esplanada](#)
[Página aleatória](#)
[Portais](#)
[Informar um erro](#)

[Colaboração](#)
[Boas-vindas](#)
[Ajuda](#)
[Página de testes](#)
[Portal comunitário](#)
[Mudanças recentes](#)
[Manutenção](#)

Artigo **Discussão**

Ler [Editar](#) [Editar código-fonte](#) [Ver histórico](#)

Professor, já usa a Wikipédia em sala de aula? Veja [projetos educacionais](#).

Usabilidade

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.



Este artigo ou secção contém uma ou mais fontes no fim do texto, mas nenhuma é citada no corpo do artigo, o que compromete a [confiabilidade](#) das informações. (desde junho de 2010)

Por favor, [melhore](#) este artigo introduzindo [notas de rodapé](#) citando as fontes, inserindo-as no corpo do texto quando necessário.

Usabilidade é um termo usado para definir a facilidade com que as pessoas podem empregar uma ferramenta ou objeto a fim de realizar uma tarefa específica e importante. A usabilidade pode também se referir aos métodos de mensuração da usabilidade e ao estudo dos princípios por trás da eficiência percebida de um objeto.

Na [Interação Humano-computador](#) e na Ciência da Computação, usabilidade normalmente se refere à simplicidade e facilidade com que uma [interface](#), um programa de computador ou um website pode ser utilizado. O Termo também é utilizado em contexto de produtos como aparelhos eletrônicos, em áreas da comunicação e produtos de transferência de conhecimento, como manuais, documentos e ajudas online. Também pode se referir a eficiência do design de objetos como uma maçaneta ou um martelo.

[Índice](#) [\[esconder\]](#)

4 Definição de Usabilidade

“**Usabilidade** é um termo usado para definir a facilidade com que as pessoas podem empregar uma ferramenta ou objeto a fim de realizar uma tarefa específica e importante. A usabilidade pode também se referir aos métodos de mensuração da usabilidade e ao estudo dos princípios por trás da eficiência percebida de um objeto.”



WIKIPÉDIA
A enciclopédia livre

[Página principal](#)
[Conteúdo destacado](#)
[Eventos atuais](#)
[Esplanada](#)
[Página aleatória](#)
[Portais](#)
[Informar um erro](#)

[Colaboração](#)
[Boas-vindas](#)
[Ajuda](#)
[Página de testes](#)
[Portal comunitário](#)
[Mudanças recentes](#)
[Manutenção](#)
[Criar página](#)

[Criar uma conta](#) [Entrar](#)

Artigo [Discussão](#)

Ler [Editar](#) [Editar código-fonte](#) [Ver histórico](#)

Professor, já usa a Wikipédia em sala de aula? Veja [projetos educacionais](#).

Experiência do usuário

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

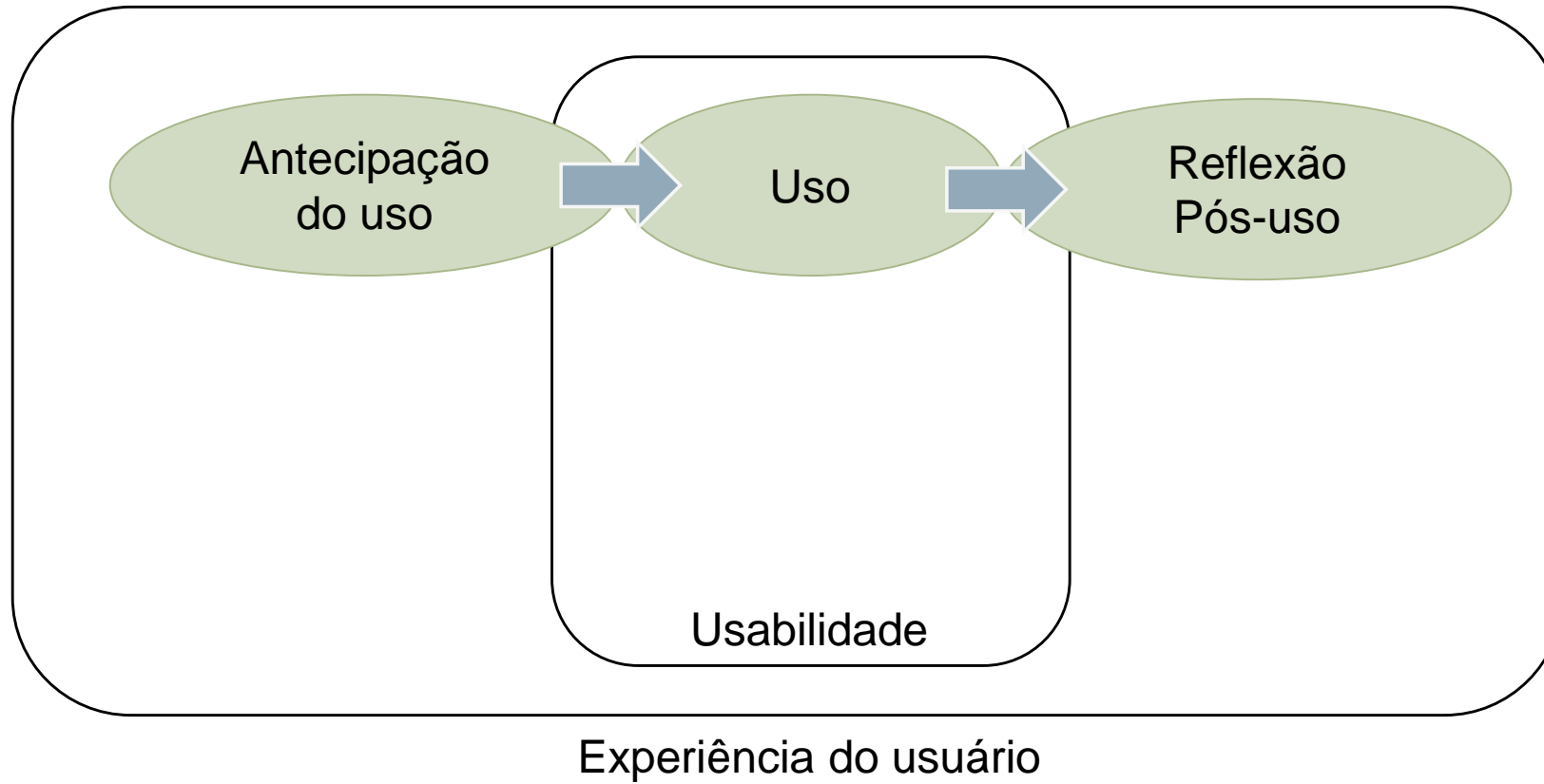
Experiência do usuário (EU), do inglês **user experience (UX)**, envolve os sentimentos de uma pessoa em relação à utilização de um determinado [produto](#), [sistema](#) ou serviço. A experiência do usuário destaca os aspectos [afetivos](#), experienciais, significativos e valiosos de [interação humano-computador](#) e propriedade do produto. Além disso, inclui as percepções de uma pessoa dos aspectos práticos, tais como a utilidade, a facilidade de utilização e a eficácia do sistema. A experiência do usuário é de natureza subjetiva, pois é sobre a percepção e pensamento individual no que diz respeito ao sistema. A experiência do usuário é dinâmica, pois é constantemente modificada ao longo do tempo, devido à evolução das circunstâncias e inovações.

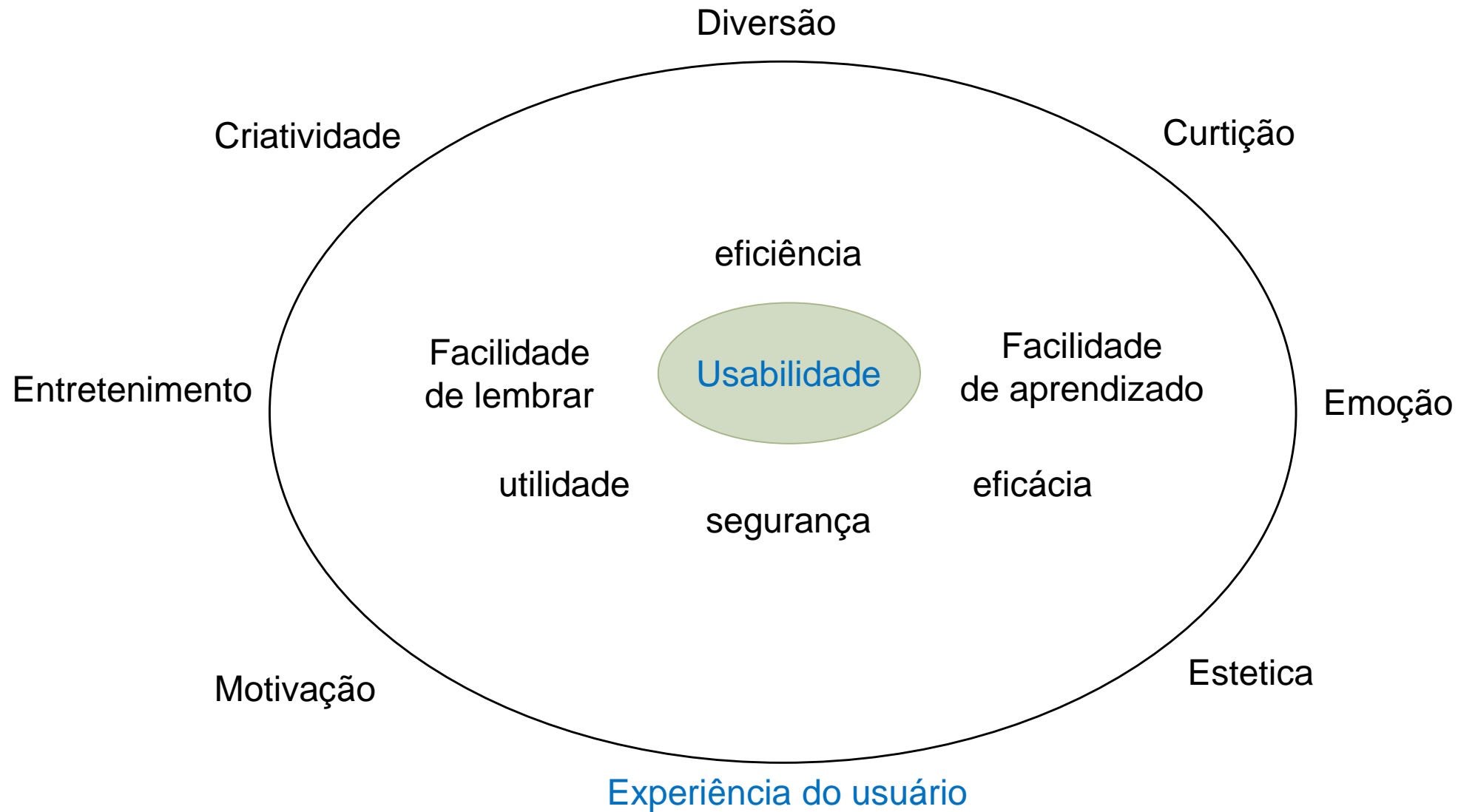
Definições [[editar](#) | [editar código-fonte](#)]

A [ISO 9241-210](#)¹ define a experiência do usuário como "as percepções e reações de uma pessoa que resultam do uso ou utilização prevista de um produto, sistema ou serviço." De acordo com a definição da ISO, experiência do usuário inclui todas as emoções, crenças, preferências, percepções, respostas físicas e psicológicas, comportamentos e realizações do usuário que ocorrem antes, durante e após o uso. A ISO também lista três fatores que influenciam a experiência do usuário: o sistema, usuário e do contexto de uso.

Referências

“**Experiência do usuário (EU)**, do inglês **user experience (UX)**, envolve os sentimentos de uma pessoa em relação à utilização de um determinado [produto](#), [sistema](#) ou serviço. A experiência do usuário destaca os aspectos [afetivos](#), experienciais, significativos e valiosos de [interação humano-computador](#) e propriedade do produto. Além disso, inclui as percepções de uma pessoa dos aspectos práticos, tais como a utilidade, a facilidade de utilização e a eficácia do sistema.”







E na Pratica????

Você acessa uma aplicação e:

- Demora muito para carregar...
- O fundo da aplicação é vermelha, os links são pretos, tamanho da fonte é 8.....
- Não existe nenhum sinal de navegação....
- Você não acha links de ajuda.....
- Os formulários parecem não ter fim.....
- Utiliza a mesma cor de texto e links



jakob nielsen

**Web**

Imagens

Livros

Vídeos

Notícias

Mais ▾

Ferramentas de pesquisa

Aproximadamente 12.000.000 resultados (0,29 segundos)

Dica: Pesquisar apenas resultados em **português (Brasil)**. Especifique seu idioma de pesquisa em [Preferências](#)

Jakob Nielsen, Ph.D. and Principal at Nielsen Norman Group

www.nngroup.com/people/jakob-nielsen/ ▾ Traduzir esta página

Jakob Nielsen, Ph.D., is a User Advocate and principal of the Nielsen Norman Group which he co-founded with Dr. Donald A. Norman (former VP of research at ...

Articles by Jakob Nielsen | Nielsen Norman Group

www.nngroup.com/articles/author/jakob-nielsen/ ▾ Traduzir esta página

Jakob Nielsen, Ph.D., is a User Advocate and principal of the Nielsen Norman Group which he co-founded with Dr. Donald A. Norman (former VP of research at ...

Jakob Nielsen – Wikipédia, a enciclopédia livre

pt.wikipedia.org/wiki/Jakob_Nielsen ▾

Jakob Nielsen (nascido em 1957 em Copenhague na Dinamarca) é um cientista ... e diretor da Nielsen Norman Group, que ele co-fundou com o Dr. Donald A.

Jakob Nielsen (usability consultant) - Wikipedia, the free ...

[en.wikipedia.org/.../Jakob_Nielsen_\(usability_consul...\)](http://en.wikipedia.org/.../Jakob_Nielsen_(usability_consul...)) ▾ Traduzir esta página

Jakob Nielsen (born 1957) is a web usability consultant. He holds a Ph.D. in human-computer interaction from the Technical University of Denmark in ...

Folha Online - Informática - Usabilidade é popular graças a ...

www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u21504.shtml ▾

2 de fev de 2007 - Para Jakob Nielsen, um dos maiores especialistas na área e um dos diretores da Nielsen Norman Group (empresa especializada em ...

Amazon.com: Jakob Nielsen: Books, Biography, Blog ...

www.amazon.com/Jakob-Nielsen/e/B000AQ2MFK ▾ Traduzir esta página

Results 1 - 12 of 15 - Mobile Usability by Jakob Nielsen and Raluca Budiu (Oct 20, 2012). (14) ... Usability Engineering by Jakob Nielsen (Sep 23, 1993). (19) ...



Jakob Nielsen

Cientista

Jakob Nielsen é um cientista da computação com Ph.D. em interação homem-máquina. É um User Advocate e diretor da Nielsen Norman Group, que ele co-fundou com o Dr. Donald A. Norman. [Wikipédia](#)

Nascimento: 5 de outubro de 1957 (57 anos), [Copenhague, Dinamarca](#)**Educação:** [Technical University of Denmark](#)**Obra:** [Usabilidade na web](#)

Pesquisas relacionadas

[Ver mais 10](#)

Donald Norman



Steve Krug



Bruce Tognazzini



Ben Shneider...



Jared Spool

[Feedback](#)



**Jakob Nielsen
Hoa Loranger**

Usabilidade na Web

Projetando Websites com qualidade





Avaliação Heurística

é a análise e teste de uma interface feita por especialista, que procura detectar os problemas mais comuns no desenvolvimento de interfaces.



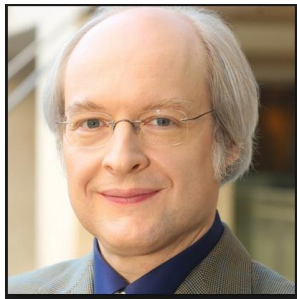
Avaliação Heurística, segundo Nielsen, Jakob e Molich, Rolf

- É um método de avaliação de usabilidade onde um avaliador procura identificar problemas de usabilidade numa interface com o usuário, através da análise e interpretação de um conjunto de princípios ou heurísticas.
- Este método de avaliação é baseado no julgamento do avaliador e, normalmente, descobre 75% dos problemas de usabilidade.



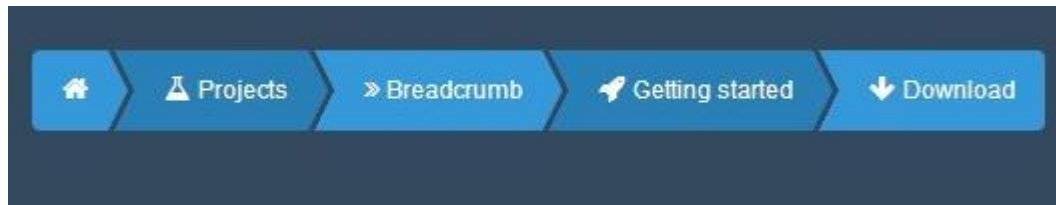
Estratégias dos Avaliadores

1. **Abordagem por objetivos dos usuários:** navega na interface a partir de um conjunto de tarefas
2. **Abordagem pela estrutura de interface:** percorre a interface como uma árvore de menus
3. **Abordagem pelos níveis de abstração:** examina a interface em dois sentidos (top-down ou bottom-up)
4. **Abordagem pelos objetos das interfaces:** aborda a interface como um conjunto de objetos
5. **Abordagem pelas qualidades das interfaces:** navega pela interface a partir de um conjunto de heurísticas de usabilidade ou qualidades que ela deveria apresentar.



As 10 heurísticas de Nielsen

1. Visibilidade do status do sistema
2. Equivalência entre o sistema e o mundo real
3. Controle do usuário e liberdade
4. Consistência e Padrões
5. Prevenção de erro
6. Reconhecer ao invés de lembrar
7. Flexibilidade e eficiência de uso
8. Estética e design minimalista
9. Auxílio ao usuário para reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erro
10. Ajuda e documentação



#1 - Visibilidade do status do sistema

O sistema deve sempre manter o usuário informado sobre o que está acontecendo por meio de feedback apropriado dentro de um tempo razoável. É necessário que o usuário tenha instrumentos que permita que ele saiba em que ponto do sistema está.

- Identificar links para outras páginas
- Identificar cada pagina e a que seção pertence
- Prover feedback para seleção em menu
- Usar cor para indicar status do sistema



#2 - Equivalência entre o sistema e o mundo real

O sistema deve falar a linguagem do usuário com palavras, frases e conceitos que lhe sejam familiares, ao invés de termos orientados ao sistema. Deve-se seguir convenções do mundo real, fazendo a informação aparecer em uma ordem natural e lógica.

- Utilizar palavras familiares ao usuário
- Usar cor com propósito e significado consistente no sistema
- Usar jargões do usuário ao invés de jargões do computador
- Projetar o nível de detalhe de acordo com o conhecimento e a experiência do usuário





#3 – Controle do usuário e liberdade

Deve-se possibilitar que o usuário possa desfazer e refazer ações, de forma fácil e precisa.

- O usuário deve ter controle sobre as páginas apresentadas
- Permitir que o usuário interrompa ou cancele transações em andamento
- Mensagens devem indicar que o usuário está no controle
- Apresentar, sempre, um botão *home* em todas as páginas

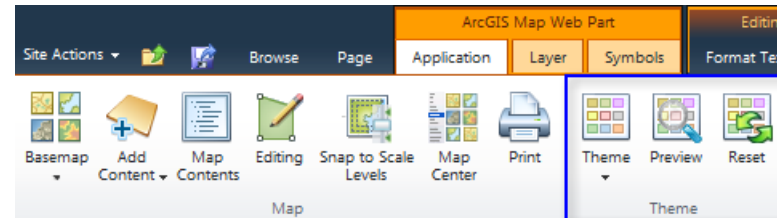




#4 – Consistência e Padrões

Usuários não devem ter que imaginar se palavras, situações, ou ações diferentes significam a mesma coisa. As convenções da plataforma devem ser seguidas.

- Começar pelo canto superior esquerdo
- Agrupar itens logicamente
- Estabelecer e seguir regras simples de codificação de cores
- Usar cores que sejam padrão para indicar links
- Adequar-se à linguagem visual da web, seguindo os padrões do HTML





#5 – Prevenção de erro

Muito melhor que boas mensagens de erro é um projeto cuidadoso que, em primeiro lugar, previna a ocorrência de problemas.

- Minimizar erros de percepção através de apresentação eficiente de informações
- Requerer confirmação para comandos com consequência drástica ou destrutivas
- Facilitar a retro navegação

Name	City	Birth date	Status	Record date
Austin Anderson	Adana	1955-09-02	Active	2013-01-16
Austin Clayton	Beijing	1992-10-01	Active	2013-01-16
Austin Richardson	Beijing	1992-10-01	Active	2013-01-16
Bella Poirot	Beijing	1992-10-01	Active	2013-01-16
Halli Ibrahim Kalkan	Beijing	1992-10-01	Active	2013-01-16
Burley Anar	Beijing	1992-10-01	Active	2013-01-16
Burley Kalkan	Beijing	1992-10-01	Active	2013-01-16
Burley Poirot	Beijing	1992-10-01	Active	2013-01-16
Carl Kalkan	Samsun	1988-10-13	Active	2013-01-16
Carl Lafore	Volos	1982-07-07	Active	2013-01-16

Are you sure?

⚠ This record will be deleted. Are you sure?

Cancel Delete

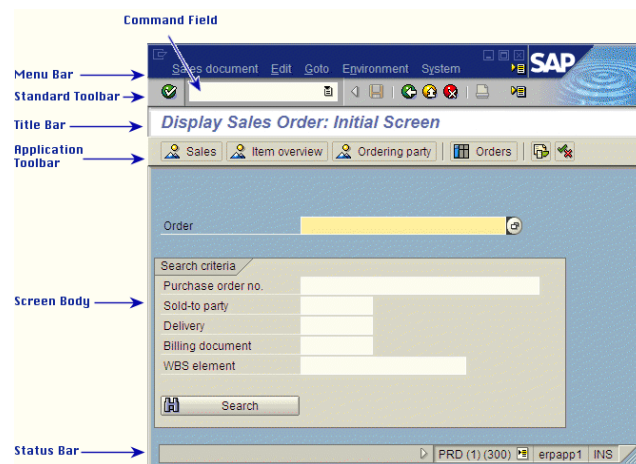


#6 – Reconhecer ao invés de lembrar

Deve-se tornar objetos, ações e opções visíveis. O usuário não deve ter que lembrar informação.

Instruções para uso do sistema devem estar visíveis ou facilmente recuperáveis sempre que necessário.

- Para formulários apresentar valores padrões em seus campos
- Usar um padrão de arrumação dos elementos entre as telas
- Possibilitar que o usuário se localize sem precisar lembrar do caminho percorrido.





#8 – Estética e design minimalista

Diálogos não devem conter informação que seja irrelevante ou raramente necessária.

- Prover somente dados necessários e úteis para qualquer operação
- Não encher as tela de dados estranhos á tarefa.
- Separar a informação em pedaços e conectar os pedaços por meio de links
- Tornar o texto simples e claro
- Colocar avisos (prompts), onde e quando forem necessários





#9 – Auxílio ao usuário para reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erro

Mensagens de erro devem ser expressas em linguagem clara (sem códigos), indicar precisamente o problema.

- Expressar mensagens na afirmativa de construtiva e não crítica
- Mensagens devem ser específicas e compreensivas
- Prover a função desfazer
- Prover acesso rápido à ajuda sensível ao contexto
- Retornar o cursor para o campo incorreto e destacar a parte a ser corrigida

USERNAME:

Login is too short (minimum is 3 characters)

PASSWORD:

Password is too short (minimum is 4 characters)
Must be at least 4 characters

PASSWORD CONFIRMATION:

Password confirmation can't be blank

AGREE TO THE TERMS OF SERVICE AND PRIVACY POLICY:
☐ Yes, I agree to the [Terms of service](#) and [Privacy Policy](#).
Terms of service must be accepted



#10 – Ajuda e documentação

Qualquer informação deve ser fácil de buscar, ser focada na tarefa do usuário, e deve relacionar passos concretos a serem desenvolvidos.

- Organizar e rotular capítulos e seções de acordo com o objetivo do usuário
- Tornar a ajuda visível: chamar atenção
- Torna-la completa e precisa
- Prover auxílio de navegação poderosos, porém fáceis de aprender





#Grau de Severidade

Determinar o Grau de Severidade dos problemas detectados em sessão posterior ao diagnóstico (Nielsen, 1994):

0	Não é necessariamente um problema de usabilidade
1	Problema estético ou cosmético. Não necessita ser corrigido, a menos que haja tempo disponível,
2	Problema de usabilidade menor. Baixa prioridade para correção
3	Problema maior de usabilidade. Alta prioridade para correção.
4	Catástrofe de usabilidade. É imperativa a sua correção.



#Exemplo de Avaliação Heurística

Sistema avaliado: x

Sistema Leitor de Tela usado: Jaws

Versão: x

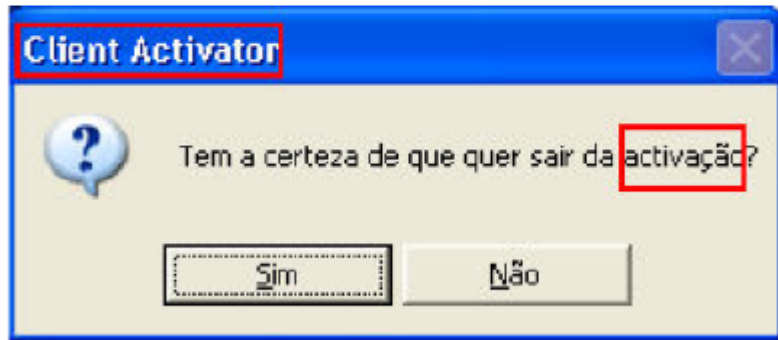
Data avaliação:

Avaliador I:

Avaliador II:

Violações Encontradas

Localização do Problema:



Heurística Violada: Compatibilidade ou Coerência do Sistema com o mundo real

Descrição do Problema: O título da caixa de dialogo e texto do conteúdo que a compõem apresentam expressões em outros idiomas que não o Português do Brasil

Grau de Severidade: 3 – Sério, deve ser Consertado logo.

Observações: A correção desde problema deve ser implementada o mais rápido possível, pois a utilização do sistema ou entendimento da informação pode ser prejudica por usuários que não dominam o idioma estrangeiro em questão.



#Atividade

Equipe de 3 pessoas
Escolher um site ou aplicativo e aplicar as Heurísticas de Usabilidade(Nielsen)

